

BAB IV

Gambaran Umum

4.1 Video Klip Got 7-*Hard Carry*

Demam Korea sedang melanda Indonesia hingga menghasilkan fenomena yang disebut *Hallyu*. Banyak anak muda menjadi penggemar budaya Korea yang masuk ke Indonesia melalui media massa. Salah satunya melalui media sosial yaitu *Youtube* yang dapat diakses dengan mudah melalui internet. Konten-konten yang disuguhkan secara tidak langsung membawa budaya Korea, seperti drama Korea, musik Korea dan makanan Korea.

Seperti pada video klip *Hard Carry* boyband asal korea salah satunya dari grup Got7. *Movie Video Hard Carry* peneliti pilih karena dalam adegannya para personil terlihat *macho* dengan diimbangi *background* kecelakaan pesawat dan mobil. Disitu terlihat bangkai pesawat dan mobil yang berserakan serta terdapat api yang memperkuat efek seolah-olah telah terjadi kecelakaan hebat. Selain adegan yang peneliti asumsi terlihat *macho*, tempo musik serta gerakan *dancenya* juga sangat *beat-up* dan energik. Pemilihan video klip ini diperkuat dengan prestasi yang di dapat Got7 yaitu telah ditonton oleh lebih dari 2.000.000 *viewers* di *Youtube* setelah sehari rilis (Wowkeren.com, diakses 18 agustus 2017).

Hard Carry merupakan *movie video* atau video klip dari dunia industri musik negara Korea yang memiliki konsep video klip dalam memperlihatkan sisi kemaskulinan seorang laki-laki. Got7 dengan hebatnya memunculkan konsep baru



Gambar 1

dan terlihat jelas berbeda dari debut-debut sebelumnya yang dinilai lebih *cute* dari sisi *dance*, dandanan, dan makna dari lirik lagunya.

4.1.1 Got7 Rilis Album Berjudul *Flight Log: Turbulence*

Got7 merilis album studio kedua mereka yang berjudul *Flight Log: Turbulence* pada tanggal 27 september 2016 dini hari waktu Korea Selatan. (halookorea.com, diakses 5 desember 2017) Dalam album tersebut terdapat 13 lagu dan salah satunya berjudul *Hard Carry*. Para anggota personel Got7 juga turut andil dalam pembuatan lagu dengan menulis lirik dan mengkomposeri album terbaru mereka. Sejak perilisannya, MV *Hard Carry* ini sudah banyak ditonton lebih dari 2.000.000 orang di *Youtube* channel resmi mereka.

4.1.2 Got7 Dalam Naungan Label JYP Entertainment

Got7 merupakan pendatang baru yang debut pada awal tahun 2014 di bawah naungan label JYP Entertainment. JYP Entertainment sendiri adalah sebuah perusahaan rekaman K-pop yang berdiri pada 25 april 1997 oleh Park

Jin Young. Label dari salah satu 3 besar perusahaan rekaman Korea lainnya yaitu *YG Entertainment* dan *SM Entertainment* karena pasar musik yang kuat dan beroperasi internasional. Artis-artis naungan label ini pasti memiliki popularitas tinggi seperti layaknya *boyband* Got7. JYP mempunyai kantor yang berpusat di Seoul, Korea Selatan dan dipimpin oleh Jung Wook sebagai CEO. (Id.m.wikipedia.org, diakses pada 5 desember 2017)

4.2 Komunitas BLAST Entertainment Malang

BLAST Entertainment merupakan salah satu komunitas penggemar K-Pop yang berfokus pada *dance cover* yang sudah memiliki 32 anggota sampai saat ini. BLAST Entertainment Malang berdiri pada tahun 2014, pertama kali mereka berkumpul bersama secara resmi dalam sebuah perkumpulan fans K-pop di kampus saat Rektor Cup UMM.

Awalnya BLAST muncul dalam naungan komunitas dance kampus yang bernama FISIP Dancer pada tahun 2012 hingga menghasilkan peranakan grup dance sesuai dengan peminatannya masing-masing. Seperti peminatan pada aliran dance hip-hop, modern, dan K-pop dance. Hal ini dilakukan oleh para anggota FISIP Dancer semata-mata untuk membuat wadah sesuai peminatan masing-masing agar bisa berkembang dan diharapkan dapat menghasilkan prestasi-prestasi yang gemilang.

Pendiri BLAST Entertainment adalah Randy yang saat ini menjabat sebagai manajer dari BLAST Entertainment berserta jajarannya yaitu Cholik, Bentara, Aldi,

Zakka, Iwan, Khafie, Bagus, Awan dan Ivan. Pada awalnya, mereka menggemari *boyband* dan *girlband* K-Pop secara individu dan hanya menjadi fandom biasa saja, namun setelah mereka mengetahui adanya komunitas dance dikampus akhirnya mereka berinisiatif membuat komunitas dance K-pop untuk mengapresiasi kecintaan mereka terhadap K-pop. Mereka juga mengikuti perlombaan *dance cover* tidak dalam naungan sebuah manajemen atau komunitas tertentu.

Seiring berjalannya waktu banyak yang ingin bergabung dengan BLAST dan karena banyak yang bergabung akhirnya mereka membuat komunitas penggemar K-Pop ini menjadi lebih termanajemen dan terbentuklah BLAST Entertainment yang fokus pada *dance cover*, karena rata-rata para anggotanya sangat gemar menirukan tarian-tarian *boyband* atau *girlband* Korea.

Kegiatan-kegiatan BLAST Entertainment Malang, yaitu:

1. *Gathering*; BLAST Entertainment sering mengadakan *Gathering* kecil-kecilan setiap selepas latihan. Semisal makan atau nongkrong bersama untuk lebih mengakrabkan tiap-tiap anggotanya.
2. Latihan *Dance*; latihan ini biasanya diadakan setiap hari mulai pukul 18.00 hingga 21.00 di Aula Masjid AR Fachruddin Universitas Muhammadiyah Malang. Dalam latihan ini tidak selalu semua anggota datang, terkadang hanya sekitar 15 orang saja yang datang atau hanya mereka yang akan mengikuti perlombaan *dance cover* saja. Dalam latihan ini biasanya mereka membicarakan

boyband apa yang akan mereka *cover* dan pakaian atau aksesoris yang akan mereka gunakan saat *perform*.

3. *Graduation Party*; acara ini diadakan tiap tahunnya untuk mengapresiasi kerja kerasnya selama menjadi anggota BLAST hingga lulus kuliah.
4. *Anniversary Party*; acara ulang tahun untuk merayakan hari lahirnya komunitas ini dan juga sebagai ajang perlombaan tiap-tiap tim dance.
5. *Updating Information*; BLAST Entertainment memiliki forum komunikasi *online* di dunia maya, yaitu:
 - *Instagram* : @blast_fdc
 - *Group LINE* : Blast Fdc

Peneliti sering mengunjungi *instagram* BLAST Entertainment untuk selalu melihat perkembangan dari komunitas tersebut. Di akun *instagram* mereka juga mencantumkan *contact person* manajer. Mereka dapat berbagi MV (*Music Video*), foto-foto personil *boyband*, foto-foto mereka setelah selesai tampil mengcover *dance*, video rekaman saat mereka mengcover *dance*, artis *boyband* atau *girlband* Korea, informasi tentang pendaftaran anggota baru, informasi tentang jadwal mereka akan tampil, dan lain-lain.

Kegiatan-kegiatan di atas diurus oleh manajer yaitu Randy dan biasanya dibantu oleh Cholik. Anggota BLAST Entertainment hingga saat ini berjumlah 32 orang, rata-rata dari mereka adalah mahasiswa yang terdiri dari 18 orang perempuan

dan 14 orang laki-laki. Pendaftaran anggota baru untuk tergabung dalam BLAST Entertainment sendiri biasanya akan diinformasikan di media sosial mereka.

4.3 Data Subjek Penelitian Berdasarkan Jenis Kelamin

Keseluruhan subjek penelitian dalam penelitian ini yaitu berjumlah 9 orang dan semuanya berjenis kelamin laki-laki. Hal ini peneliti pilih karena peneliti ingin mengungkan respon pemaknaan tentang maskulinitas dari sudut pandang laki-laki yang mana selama ini selalu mencari tahu dari lawan jenis yaitu perempuan.

4.4 Data Subjek Penelitian Berdasarkan Asal

Dari 9 orang subjek penelitian terdiri dari berbagai daerah yang berbeda-beda di Indonesia, berikut data yang didapat :

1. Malang sebanyak 1 orang.
2. Madiun sebanyak 1 orang.
3. Samarinda sebanyak 1 orang.
4. Mojokerto sebanyak 1 orang.
5. Baobao sebanyak 1 orang.
6. Surabaya sebanyak 1 orang.
7. Jambi sebanyak 1 orang.
8. Nganjuk sebanyak 1 orang.
9. Papua sebanyak 1 orang.

Dari data asal dari subjek penelitian terlihat bahwa tidak ada satupun yang sama dari asalnya. Hal ini membuktikan bahwa data yang nanti akan diperoleh tidak akan terpengaruh karena adanya persamaan asal dari subjek penelitian.

4.5 Data Subjek Penelitian Berdasarkan Jurusan Kuliah

Dari data yang ditemukan ketika menentukan subjek penelitian, ditemukan bahwa para subjek penelitian memiliki penjurusan perkuliahan yang berbeda-beda.

Berikut data yang ditemukan :

1. Ilmu Komunikasi UMM : 3 orang
2. Hubungan Internasional UMM : 1 orang
3. Pendidikan Bahasa Inggris UMM : 4 orang
4. Ilmu Hukum UMM : 1 orang